

## **REGLAMENTO DE COMPETENCIA:**

### **Deportes Electrónicos**

#### **1. MODALIDAD DE COMPETENCIA:**

La modalidad de competencia tendrá una instancia regional y posteriormente la instancia final con los/las clasificados/as de las 9 regiones. La competencia será entre ambos géneros, tipo mixta, sin embargo se puntualizará un ranking femenino y otro masculino para definir la terna ganadora en cada una de las ramas.

En la instancia final, se realizará una reunión técnica previa al comienzo de la competencia donde las y los participantes acreditadas/as irán a sorteo para resolver el formato de competencia según el número final de acreditados participando.

#### **Instancia Regional:**

Se realizará de manera virtual. Participarán todas las instituciones pertenecientes a la región con todas y todos sus inscriptos. No hay límite de inscripción de jugadores/as. Tanto femenino como masculino jugarán las mismas partidas.

La inscripción (solo para esta disciplina será por formulario google que administrarán la coordinación general).

Se obtendrán a las y los mejores de cada disciplina para competir en el NIVEL NACIONAL, siendo la cantidad de clasificados/as:

- Clash Royale: 2 plazas (mejor femenino y mejor masculino)
- FIFA22: 2 plazas (mejor femenino y mejor masculino)

La instancia FINAL se competirá de manera presencial.

## **2. Reglamento “Clash Royale”**

- El Juego deberá configurarse de la siguiente forma:
  - Los/as Competidores/as, en grupos de hasta 48 (cuarenta y ocho), deberán ingresar al Clan que el Organizador les señale. A dicho efecto, el Clan será creado en formato privado, para que terceros no puedan ingresar a la competencia.
  - De conformidad a las indicaciones del árbitro, los/as Competidores/as deberán generar el enfrentamiento entre ellos/as dentro del Clan.
  - Los enfrentamientos serán en la modalidad “Batalla Amistosa 1c1”.
- El modo de juego será de eliminación simple.
- Se tolerará una demora de hasta 15 minutos en caso de ausencia de un jugador/a. Si 16 minutos después del horario pactado el rival no respondió mensajes o aparece, se considera W.O. y se otorgará victoria a el/la participante que se encuentre esperando. Deberá tomarse una captura de pantalla indicando que se intentó ubicar a el/la rival y éste/a nunca respondió.
- Todas las cartas están permitidas. Las cartas nuevas no podrán utilizarse hasta 14 (catorce) días luego de su lanzamiento. Su uso será penado con un W.O. Se jugará sin baneo de cartas durante toda la competencia.
- Configuración de la competencia

- A cada Competidor/a se le asignará 1 (un/a) contrincante que deberá enfrentarse al mejor de tres partidas (Bo3) en etapas clasificatorias y al mejor de cinco (Bo5) en final. En caso de empate, dicha partida se deberá volver a jugar. Quien alcance 2 (dos) victorias en etapa clasificatoria avanzará a la siguiente ronda y a 3 (tres) victorias, en la final será proclamado/a ganador/a.
- Los enfrentamientos en estas etapas se realizarán entre los/as 48 (cuarenta y ocho participantes) que estén dentro del Clan del torneo y se utilizará el sistema de brackets para 64 participantes.
- Concluido el encuentro, los/as Competidores/as deberán esperar a que el árbitro designado para el Clan les confirme el siguiente paso.
- Concluida esta instancia, los/as Competidores/as sólo abandonarán el Clan cuando el árbitro lo determine.
- Puntaje podio: sin distinción de género.

### **3. Reglamento “FIFA 23”**

La disciplina FIFA 22 es una competición individual basada en habilidades, que se juega con Sony PlayStation™ 4 o Sony PlayStation™ 5 (en adelante “PS4” o “PS5” respectivamente), a través del juego FIFA 23 de la empresa EA Sports.

Durante la Etapa Regional Online se jugará en la versión de PS4. De haber instancia presencial se jugará con la última versión que el equipamiento permita.

El Juego deberá configurarse de la siguiente forma:

- Tiempo de Juego: 6 minutos
- Controles: Cualquiera
- Velocidad del juego: Normal
- Nivel del Partido: Clase Mundial
- Duración del Partido: 12 minutos (6 por tiempo)
- Lesiones: Sí
- Offsides: Sí
- Condición: Despejado

- Horario del Partido: 20 horas
- Tiempo extra: No
- Cámara: TV Broadcast
- Estrictamente prohibido el uso de Asistencia en Poder de Pase y Defensa Legendaria
- Número de cambios permitidos: 3 (tres)

Modalidad de Juego: El modo de juego será de eliminación simple

Un Competidor o una competidora es libre de elegir a su propio criterio el equipo (Club / contrincantes podrán utilizar el mismo Equipo, asegurándose de utilizar diferentes indumentarias, dado que quien actúe como Local deberá llevar la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de los dos Competidores o las dos competidoras). Las/los Competidores/as no podrán utilizar Equipos Legendarios ni equipos modificados. Se deberán utilizar los equipos/selecciones por defecto del modo online.

- Las/los Competidores/as contarán con un máximo de 2 (dos) minutos para la configuración de controles y de su alineación inicial.
- El Comité Organizador designará 1 (un) árbitro para cada encuentro. ● Etapa Regional

A cada Competidor/a se le asignará 1 (un) contrincante que deberá enfrentarse en tres ocasiones (Bo3). En caso de empate en alguno de los encuentros, se definirá por penales. Quien alcance 2 (dos) victorias avanzará a la siguiente ronda.

Concluido cada encuentro, los Competidores y las competidoras deberán reportar el resultado final al Comité Organizador o la plataforma de competencias, obrando de buena fe.

**Clasificación:** Clasificarán el mejor hombre y la mejor mujer rankeados del bracket.

Durante las partidas

- Las partidas serán iniciadas sólo cuando el árbitro designado así lo disponga.
- Se permite a los participantes hacer hasta 3 (tres) cambios de jugadores, o cambios en las formaciones, sólo cuando el balón esté fuera de juego (v.g. saque lateral, saque de arco, tiro libre o penal).
- De existir problemas específicos en una plataforma de juego durante el desarrollo de un partido el árbitro a cargo de ese encuentro determinará si hay un ganador al

momento del desperfecto o si el duelo debe reiniciarse, sin que dicha medida pueda ser recurrida por el jugador que se creyera desfavorecido.

- De existir problemas generales,tales como cortes de energía u otros inconvenientes similares,todos los partidos que se estén jugando en el momento del desperfecto deberán ser reanudados jugando los terminado, sin ningún tipo de adición.

#### **4. PUNTUACIÓN PARA LA TERNA GANADORA.**

- **Clash Royale**
- 2 puntos por victoria antes de tiempo extra
- 1 punto por victoria después de tiempo extra
- **FIFA**
- 2 puntos por victoria
- 1 punto cada 3 goles

#### **5. Etapa Final**

Si bien les será provisto el equipamiento por parte de la Organización, los Competidores podrán llevar sus propios mandos de Playstation, debiendo solicitar al árbitro la autorización para su conexión y uso, previo al encuentro.

#### **6. Reunión Técnica previa a la FINAL**

La organización invitará a una reunión técnica (con los equipos participantes de la final).

***Cualquier situación no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la organización.***



Secretaría de Políticas  
Universitarias



Ministerio de Educación  
Argentina